WARHAMMER 40,000

CODEX

ADEPTUS CUSTODES

- CARTAS DE UNIDADES -

INSTRUCCIONES

Este documento contiene todo lo necesario para imprimir las cartas de unidades correspondientes al Codex: Adeptus Custodes. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

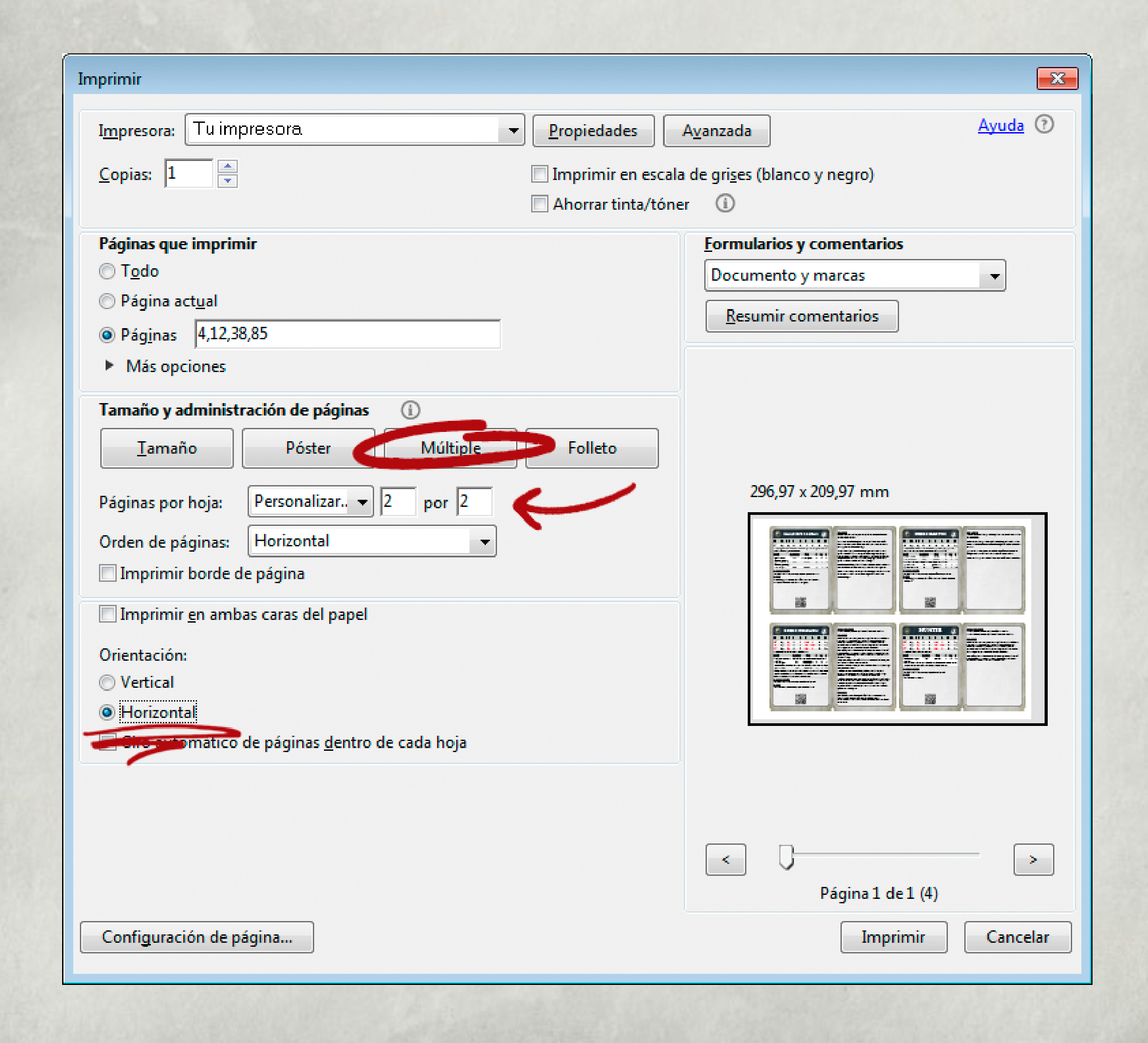
Las cartas están diseñadas para poder imprimir cuatro diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el modo narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no muestran el valor en puntos de la miniatura, tan sólo sus Puntos de Poder.
Del mismo modo, el equipo o armamento que se muestra en estas cartas, es el que viene de base con la miniatura; cualquier equipo que se considere "opcional" se representará mediante las cartas que podrás encontrar en el volumen Codex: Adeptus Custodes - Cartas de Equipo"

El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así cartas de tamaño "Poker" o "Magic".
Pero eres libre de imprimirlas a tu gusto, por ejemplo, en tamaño cuartilla. También puedes optar por no doblarlas, y tener una ficha con todas las características de la miniatura en una misma cara.

En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada carta de unidad, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué unidades (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección "Tamaño y administración de páginas" del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción "Múltiple".
Asimismo, deberás seleccionar la opción "2 por 2" en el campo "Páginas por hoja". De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



GLOSARIO

SPANGLISH	CASTELLANO
CAPTAIN-GENERAL TRAJANN VALORIS	CAPITÁN GENERAL TRAJANN VALORIS
SHIELD-CAPTAIN	CAPITÁN ESCUDO
SHIELD-CAPTAIN EN ARMADURA DE TERMINATOR ALLARUS	CAPITÁN ESCUDO EN ARMADURA DE EXTERMINADOR ALLARUS
SHIELD-CAPTAIN EN MOTO A REACCIÓN DAWNEAGLE	CAPITÁN ESCUDO EN MOTOCICLETA A REACCIÓN DAWNEAGLE
CUSTODIAN WARDENS	ALCAIDES CUSTODIOS
VEXILUS PRAETOR EN ARMADURA DE TERMINATOR ALLARUS	PRETOR VEXILUS EN ARMADURA DE EXTERMINADOR ALLARUS
VEXILUS PRAETOR	PRETOR VEXILUS
ALLARUS CUSTODIANS	CUSTODIOS ALLARUS
ALLARUS CUSTODIAN	CUSTODIO ALLARUS
VENERABLE CONTEMPTOR DREADNOUGHT	DREADNOUGHT CONTEMPTOR VENERABLE
VERTUS PRAETORS	PRETORES VERTUS
VERTUS PRAETOR	PRETOR VERTUS
VENERABLE LAND RAIDER	LAND RAIDER VENERABLE



ÍNDICE

MAQUETADO Y REVISADO POR:

DAVID MARTÍNEZ BUENO
RUBÉN MARTÍNEZ
RICARDO “VICIUS” RODRÍGUEZ
JORDI ARIAS GARCÍA







CAPITÁN GENERAL TRAJANN VALORIS



10 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	2+	2+	5	5	7	5	10	2+

Equipo: Hacha del Vigilante y Misericordia. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura como ésta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Hacha del Vigilante (disparo)	24”	Fuego rápido 1	5	-1	2
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1
Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma a menos que también esté equipado con un escudo de tormenta.					
Hacha del Vigilante (combate)	Combate	Combate	x2	-3	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, CAPITÁN GENERAL TRAJANN VALORIS





HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Aura de Auramita: Trajann Valoris tiene una salvación invulnerable de 3+.

Comandante legendario: Puedes repetir todas las tiradas para impactar y herir de resultado 1 de las unidades **ADEPTUS CUSTODES** amigas a 6” o menos de Trajann Valoris.

Aprovechar el momento: Una vez por batalla, si Trajann Valoris está en el campo de batalla, puedes elegir una de las siguientes.

- Recupera 1D3 heridas que haya perdido Trajann Valoris esta fase (no puede hacerlo durante un ataque, ni si ha sido eliminado).
- Al final de la fase de combate, Trajann Valoris se une al combate y ataca una vez adicional.
- Recupera hasta 1D3 Puntos de mando gastados cuando uses una estratagema (no más de los gastados en la estratagema).



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	2+	2+	5	5	6	5	9	2+

Equipo: Lanza de Guardián.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanza de Guardián (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2
Lanza de Guardián (combate)	Combate	Combate	+ 1	-3	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, CAPITÁN ESCUDO





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar la **Lanza de Guardián** por una **Espada de Centinela** o un **Hacha de Castellano**.
- Esta miniatura puede elegir una **Misericordia**.
- Si esta miniatura va armada con una **Espada de Centinela**, puede elegir un **Escudo Tormenta**.

HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Escudo Tormenta: Una miniatura con *Escudo Tormenta* tiene una salvación invulnerable de 3+.

Guerrero inspirador: Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades **ADEPTUS CUSTODES** amigas a 6" o menos de esta miniatura.



CAPITÁN ESCUDO

EN ARMADURA EXTERMINADOR ALLARUS

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	2+	2+	5	5	7	5	9	2+

Equipo: Lanza de Guardián y Lanzagranadas Balistus.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanzagranadas Balistus	12"	Asalto 1D3	4	-3	1
Lanza de Guardián (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2
Lanza de Guardián (combate)	Combate	Combate	+ 1	-3	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, EXTERMINADOR, CAPITÁN ESCUDO





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar la **Lanza de Guardián** por un **Hacha de Castellano**.
- Esta miniatura puede elegir una **Misericordia**.

HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Guerrero inspirador: Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades **ADEPTUS CUSTODES** amigas a 6" o menos de esta miniatura.

Surgir de la luz dorada: Durante el despliegue, esta miniatura puede quedarse en una cámara teleportarium en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede teleportarse al combate al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.



CAPITÁN ESCUDO
EN MOTO A REACCIÓN DAWNEAGLE

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
14"	2+	2+	5	6	7	5	9	2+

Equipo: Lanza de Interceptor. La Moto a Reacción Bólter Huracán.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter Huracán	24"	Fuego rápido 6	4	0	1
Lanza de Interceptor	Combate	Combate	+ 1	-3	1D3
Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el portador ha cargado con éxito este turno.					

CLAVES DE FACCIÓN
IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES
PERSONAJE, MOTORISTA, VOLAR, CAPITÁN ESCUDO





OPCIONES DE EQUIPO
- Esta miniatura puede cambiar el **Bólter Huracán** por un **Lanzador de Salvas**.
- Esta miniatura puede elegir una **Misericordia**.

HABILIDADES
Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

A todo gas: Cuando esta miniatura Avanza, añade 6" a su atributo de Movimiento para esa fase de movimiento en lugar de tirar un dado.

Guerrero inspirador: Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades **ADEPTUS CUSTODES** amigas a 6" o menos de esta miniatura.



GUARDIA CUSTODIA

8 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	2+	2+	5	5	3	3	8	2+

Composición: 3 Guardias Custodios.

Equipo: Lanza de Guardián.

Miniaturas adicionales: Hasta 7 Guardias Custodios adicionales (**+3 P.P.** por miniatura).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanza de Guardián (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2
Lanza de Guardián (combate)	Combate	Combate	+1	-3	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

INFANTERÍA, GUARDIAS CUSTODIOS





OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar la **Lanza de Guardián** por una **Espada de Centinela** y **Escudo Tormenta**.
- Cualquier miniatura puede elegir una **Misericordia**.

HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Escudo Tormenta: Una miniatura con *Escudo Tormenta* tiene una salvación invulnerable de 3+.



ALCAIDES CUSTODIOS

M	HA	HP	F	H	H	A	Ld	Sv
6"	2+	2+	5	5	3	4	9	2+

Composición: 3 Alcaides Custodios.

Equipo: Hacha de Castellano y Misericordia.

Miniaturas adicionales: Hasta 7 Alcaides Custodios adicionales (**+4 P.P.** por miniatura).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Hacha de Castellano (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2
Hacha de Castellano (combate)	Combate	Combate	+3	-2	1D3
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1
Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma a menos que también esté equipado con un Escudo Tormenta.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

INFANTERÍA, ALCAIDES CUSTODIOS





OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar el **Hacha de Castellano** por una **Lanza de Guardián**.

HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Juramentos inquebrantables: Tira 1D6 cada vez que una miniatura de esta unidad pierda una herida. Con un 6 el daño se ignora y no pierde dicha herida.



PRETOR VEXILUS

EN ARMADURA EXTERMINADOR ALLARUS

7 PODER

M	HA	HP	F	H	H	A	Ld	Sv
6"	2+	2+	5	5	6	4	9	2+

Equipo: Lanzagranadas Balistus.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanzagranadas Balistus	12"	Asalto 1D3	4	-3	1

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, TERMINATOR, PRETOR VEXILUS





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede elegir una **Misericordia**.

HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Custodes Vexilla: Puedes repetir los chequeos de moral fallidos de las unidades de **INFANTERÍA** y **MOTORISTAS IMPERIUM** amigas a 6" o menos de esta miniatura. Además, al incluir esta miniatura en tu ejército, elige cuál de estos Vexilla portará.

- **Vexilla Imperius**. Las miniaturas **ADEPTUS CUSTODES** que no sean **VEHÍCULO** suman 1 a su atributo Ataques mientras su unidad esté a 6" o menos de algún **PRETOR VEXILUS** amigo con este Vexilla.
- **Vexilla Defensor**. Las unidades de **INFANTERÍA IMPERIUM** amigas tienen una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia mientras estén completamente a 9" o menos de algún **PRETOR VEXILUS** amigo con este Vexilla.
- **Vexilla Magnifica**. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar en la fase de disparo de los ataques que tengan como blanco unidades **ADEPTUS CUSTODES** a 6" o menos de algún **PRETOR VEXILUS** amigo con este Vexilla.

Surgir de la luz dorada: Durante el despliegue, esta miniatura puede quedarse en una cámara teleportarium en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede teleportarse al combate al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.



PRETOR VEXILUS

6 PODER

M	HA	HP	F	H	H	A	Ld	Sv
6"	2+	2+	5	5	5	4	9	2+

Equipo: Lanza de Guardián, Hacha de Castellano o Escudo Tormenta.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Hacha de Castellano (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2
Lanza de Guardián (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2
Hacha de Castellano (combate)	Combate	Combate	+3	-2	1D3
Lanza de Guardián (combate)	Combate	Combate	+ 1	-3	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, PRETOR VEXILUS





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar la **Lanza de Guardián**, **Hacha de Castellano** o **Escudo Tormenta** por una **Misericordia**.
- Si esta miniatura no cambia su equipo por una **Misericordia**, puede elegir una **Misericordia**.

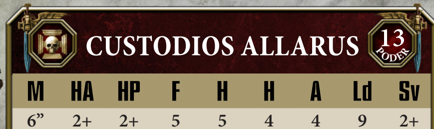
HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Custodes Vexilla: Puedes repetir los chequeos de moral fallidos de las unidades de **INFANTERÍA** y **MOTORISTAS IMPERIUM** amigas a 6" o menos de esta miniatura. Además, al incluir esta miniatura en tu ejército, elige cuál de estos Vexilla portará.

- **Vexilla Imperius**. Las miniaturas **ADEPTUS CUSTODES** que no sean **VEHÍCULO** suman 1 a su atributo Ataques mientras su unidad esté a 6" o menos de algún **PRETOR VEXILUS** amigo con este Vexilla.
- **Vexilla Defensor**. Las unidades de **INFANTERÍA IMPERIUM** amigas tienen una salvación invulnerable de 5+ contra armas a distancia mientras estén completamente a 9" o menos de algún **PRETOR VEXILUS** amigo con este Vexilla.
- **Vexilla Magnifica**. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar en la fase de disparo de los ataques que tengan como blanco unidades **ADEPTUS CUSTODES** a 6" o menos de algún **PRETOR VEXILUS** amigo con este Vexilla.

Escudo Tormenta: Una miniatura con *Escudo Tormenta* tiene una salvación invulnerable de 3+.



CUSTODIOS ALLARUS

M	HA	HP	F	H	H	A	Ld	Sv
6”	2+	2+	5	5	4	4	9	2+

Composición: 3 Custodios Allarus.

Equipo: Hacha de Castellano y Lanzagranadas Balistus.

Miniaturas adicionales: Hasta 7 Custodios Allarus adicionales (**+5 P.P.** por miniatura).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanzagranadas Balistus	12”	Asalto 1D3	4	-3	1
Hacha de Castellano (disparo)	24”	Fuego rápido 1	4	-1	2
Hacha de Castellano (combate)	Combate	Combate	+3	-2	1D3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

INFANTERÍA, EXTERMINADOR, CUSTODIOS ALLARUS





OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar el **Hacha de Castellano** por una **Lanza de Guardián**.
- Cualquier miniatura puede elegir una **Misericordia**.

HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

Cazar al tirano: Cuando las miniaturas de esta unidad se unen al combate o consolidan pueden mover hasta 3” hacia el **PERSONAJE** enemigo más cercano siempre y cuando este movimiento no les aleje más de 1” de una unidad enemiga.

Surgir de la luz dorada: Durante el despliegue, esta unidad puede quedarse en una cámara teleportarium en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede teleportarse al combate al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9” de toda miniatura enemiga.



DREADNOUGHT CONTEMPTOR VENERABLE

10 PODER

M	HA	HP	F	H	H	A	Ld	Sv
9”	2+	2+	7	7	6-10	4	8	2+
6”	3+	3+	7	7	3-5	4	8	2+
4”	4+	4+	7	7	1-2	4	8	2+

Equipo: Arma de Combate de Dreadnought, Cañón de Fusión y un Combibólter.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combibólter	24”	Fuego rápido 2	4	0	1
Cañón de Fusión	24”	Pesada 1	8	-4	1D6
Si el blanco está a la mitad del alcance máximo, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con esta arma.					
Arma de Combate de Dreadnought	Combate	Combate	x2	-3	3

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

VEHÍCULO, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT CONTEMPTOR VENERABLE





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el **Cañón de Fusión** por un **Cañón de Asalto Modelo Kheres**.

HABILIDADES

Antiguo inflexible: Tira 1D6 cada vez que esta miniatura pierda una herida; con un 6 el daño se ignora y no pierde dicha herida.

Escudo Atomántico: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla; con un 6 explota y cada unidad a 6” o menos sufre 1D3 heridas mortales.



PRETORES VERTUS

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
14"	2+	2+	5	6	4	4	9	2+

Composición: 3 Pretores Vertus.

Equipo: Lanza de Interceptor. La Moto a Reacción Dawneagle Bólter Huracán.

Miniaturas adicionales: Hasta 7 Pretores Vertus adicionales (**+5 P.P.** por miniatura).

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter Huracán	24"	Fuego rápido 6	4	0	1
Lanza de Interceptor	Combate	Combate	+ 1	-3	1D3
Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el portador ha cargado con éxito este turno.					

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

MOTORISTA, VOLAR, PRETORES VERTUS





OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar el **Bólter Huracán** por un **Lanzador de Salvas**.
- Cualquier miniatura puede elegir una **Misericordia**.

HABILIDADES

Égida del Emperador: Las miniaturas con esta habilidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Además, tira 1D6 cada vez que una miniatura con esta habilidad sufra una herida mortal en la fase psíquica. Con un 6, esa herida mortal se ignora.

A todo gas: Cuando esta miniatura Avanza, añade 6" a su atributo de Movimiento para esa fase de movimiento en lugar de tirar un dado.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
10”	6+	2+	8	8	9-16	6	9	2+
5”	6+	3+	8	8	5-8	1D6	9	2+
3”	6+	4+	8	8	1-4	1	9	2+

Equipo: Bólter Pesado Doble y dos Cañones Láser Dobles.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Bólter Pesado Doble	36”	Pesada 6	5	-1	1
Cañón Láser Doble	48”	Pesada 2	9	-3	1D6

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, LAND RAIDER, LAND RAIDER VENERABLE





OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede elegir un **Misil Cazador-asesino**.
- Esta miniatura puede elegir un **Bólter Tormenta**.

HABILIDADES

Antiguo inflexible: Tira 1D6 cada vez que esta miniatura pierda una herida; con un 6 el daño se ignora y no pierde dicha herida.

Explosión: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirar la miniatura del campo de batalla y antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas en ella. Con un 6 explota y cada unidad a 6” o menos sufre 1D6 heridas mortales.

Descargadores de Humo: Una vez por partida, en lugar de disparar sus armas en la fase de disparo, esta miniatura puede usar sus Descargadores de Humo; hasta tu próxima fase de disparo tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco este Vehículo.

Poder del espíritu máquina: Esta miniatura no recibe el penalizador al impactar por mover y disparar armas Pesadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 5 miniaturas de **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES**.